

Desain Hotel dengan Konsep *Shifting* di Kawasan Kenjeran

Joshua Alexandre Pratasik dan I Gusti Ngurah Antaryama

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Surabaya

e-mail: antaryama@arch.its.ac.id

Abstrak—Perkembangan teknologi selain memudahkan merancang juga memudahkan replikasi arsitektur. Akibatnya, identitas wilayah dimana arsitektur tersebut berdiri menjadi terpengaruh. Wilayah memiliki identitas yang dapat dikenali melalui karakteristik tapak, kondisi iklim dan cuaca setempat, serta tradisi dan kehidupan masyarakat sekitar. Akibat replikasi arsitektur yang tidak memerhatikan konteks, teknologi mendominasi dan menjadi objek asing di tengah kondisi tapak, memengaruhi identitas wilayah tersebut. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, pendekatan yang dipakai adalah *critical regionalism* yang mengangkat kehidupan masyarakat kampung nelayan Kenjeran sebagai konsep. Metode yang digunakan adalah interpretasi ulang menggunakan idiom kontemporer agar solusi yang dihasilkan tidak menyerupai bangunan tradisional. Manifestasi solusi tersebut adalah Hotel Kampung Nelayan Kenjeran dengan konsep *shifting* yang berfokus pada permainan material dan elevasi pada sirkulasi dalam desain.

Kata Kunci—Identitas, Jiwa Tempat, Kampung Nelayan, *Shifting*.

I. PENDAHULUAN

SETIAP wilayah memiliki identitas yang membedakannya dengan wilayah lain. Nama, karakteristik, penghuni, maupun bentuk morfologis suatu wilayah dapat menjadi identitas. Dalam kondisi ideal arsitektur hadir dengan memahami identitas tersebut, meresponnya bagi para pengguna bangunan, dan di saat yang bersamaan identitas wilayah tersebut dicerminkan, bahkan diperkuat melalui kehadiran arsitektur[1]. Perkembangan peradaban, membawa dunia dalam era globalisasi. Teknologi yang maju memudahkan pekerjaan manusia dalam berbagai bidang, termasuk dalam merancang arsitektur. Kemudahan dari teknologi mengakibatkan hal positif dan negatif. Sisi negatifnya adalah replikasi arsitektur yang berlebih, memengaruhi identitas wilayah sekitarnya sehingga timbul kondisi *placelessness*. Kondisi ini muncul ketika arsitektur berada di tempat yang tidak sesuai dengan dirinya sendiri sehingga arsitektur tersebut dianggap asing terhadap lingkungannya. Dengan kata lain, kehadirannya menjadi perhatian pengguna dan pengamat namun mengaburkan lingkungan sekitarnya sehingga kekhasan wilayah tertutupi. Performa arsitektur tersebut tidak menunjukkan dan menguatkan identitas lokal serta esensi lingkungan sekitarnya.

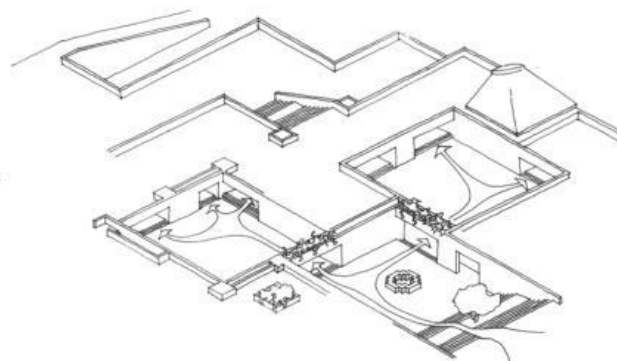
Salah satu cara mengantisipasi kondisi tersebut yaitu pendekatan bernama *critical regionalism* yang dicetuskan Kenneth Frampton. Pendekatan ini melihat sulitnya membangun suatu arsitektur yang unik di area perkotaan.

Berbagai bangunan berdiri namun mengaburkan keunikan wilayah sekitarnya. *Critical regionalism* berusaha agar bagaimana arsitektur dapat merespon dan menguatkan

karakter wilayah dengan bantuan teknologi. Salah satu arsitek yang menerapkan pendekatan ini adalah Charles Correa. Bharat Bhavan karya Correa adalah pusat kesenian dan kebudayaan di India, dirancang dengan kepekaan terhadap konteks sekitar. Dalam rancangannya, Correa juga memasukkan nilai kebudayaan India dalam permainan sirkulasi dan tangga (gambar 2). Ia menyebut konsep sirkulasi tersebut ‘ritualistic pathway’ yang ditemukan dalam kuil seperti di Meksiko dan Bali.



Gambar 1. Pantai Kenjeran.



Gambar 2. Diagram sirkulasi Bharat Bhavan.
(Bart Bryant-Mole, 2016)



Gambar 3. Tapak terpilih di kawasan Kenjeran.
(Google Earth)

Agar rancangan bekerja optimal, tapak yang dipilih berada di kawasan Pantai Kenjeran dengan pertimbangan lokasinya di pinggir kota Surabaya dengan karakteristik wilayah pesisir yang masih kental (gambar 3). Wilayah Kenjeran memiliki potensi pariwisata yang sedang dikembangkan pemerintah kota, didukung dengan patung baru di Taman Suroboyo (gambar 4). Melihat kawasan kenjeran memiliki fasilitas hiburan namun belum adanya penginapan, maka respon arsitektural sekaligus solusi dari permasalahan desain ini adalah hotel yang merespon dengan memakai esensi dari kawasan Kenjeran sebagai konsep utama.

II. METODA PERANCANGAN

Pendekatan yang digunakan adalah *critical regionalism*, yang dicetuskan dengan tujuan menengahi tradisi dan teknologi dengan merespon kekhasan wilayah, sebab fenomena yang sering terjadi adalah dominasi teknologi, memunculkan fenomena yang disebut *placelessness*. Kekhasan wilayah yang dimaksud oleh Frampton berkaitan dengan *genius loci*, yaitu jiwa tempat, yang membedakan suatu wilayah dengan yang lain. Ia mengutip bahwa esensi dari ruang/space ada pada batas konkrit. Batas konkrit yang dimaksud bukan sebagai tempat berhenti atau ujung, namun titik permulaan keberadaan sesuatu. Batas konkrit tersebut dapat diinterpretasikan sebagai titik bermulanya kehidupan, yaitu sumber yang menghidupi masyarakat sekitar, sehingga aktivitas dari masyarakat tersebut mencerminkan batas konkrit yang dicari. Pencarian batas konkrit ini dilakukan dengan observasi dan wawancara, didukung dengan studi literatur.

Sebagai kawasan di pesisir pantai, mayoritas keluarga penduduk yang tinggal di dekat pantai hidup dari laut, yaitu sebagai nelayan. Kehidupan para nelayan inilah yang menjadi preseden dalam mencari konsep (gambar 5). Bapak-bapak menjadi nelayan, ibu-ibu menjadi pengolah tangkapan sekaligus yang menjual, dan anak-anak mereka membantu. Dalam aktivitas keluarga nelayan (gambar 6), pembagian kerja terjadi berdasarkan gender. Dari kehidupan dan aktivitas masyarakat inilah konsep dapat ditarik dengan menerapkan *first principle*.

Selain batas konkrit, aspek tapak, penghawaan, penerangan, dan tektonika juga menjadi pendukung dalam penguatan terhadap identitas wilayah. Informasi terkait keempat aspek ini didapat melalui survei tapak, yang kemudian direspon melalui desain.

III. HASIL PERANCANGAN DAN DISKUSI

Konsep desain yang digunakan adalah *shifting*. *Shifting* dan arsitektur berkorelasi secara tidak langsung karena bangunan sejatinya tidak dapat bergerak dan berubah dengan leluasa dan mandiri. Jika arsitektur merupakan interaksi antara bangunan dan pengguna, maka *shifting* terjadi akibat para penggunanya yang bergerak dan berorientasi terhadap lingkungan sekitar. Penerapan konsep *shifting* menyasar pada orientasi pengguna. Studi tentang hubungan orientasi terhadap jalur sirkulasi dilakukan memakai maket. Satu maket dipilih karena dinilai merepresentasikan secara optimal konsep yang diangkat (gambar 7). Hasil studi yang didapat adalah elemen sirkulasi berupa panjang dan bentuk jalur serta perubahan elevasi akan mempengaruhi orientasi (gambar 8). Bentuk jalur yang serong menyebabkan pengamat bergerak

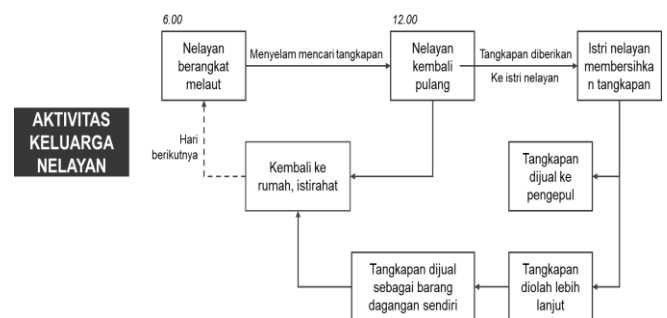
mengitari suatu titik sehingga berorientasi terhadap titik tersebut[2].



Gambar 4. Patung baru di Taman Suroboyo, Kenjeran. (Birgitta Ajeng, 2019)



Gambar 5. Rutinitas keluarga nelayan Kenjeran.



Gambar 6. Diagram aktivitas keluarga nelayan.

Desain yang dihasilkan dengan menerapkan konsep *shifting* adalah Hotel Kampung Nelayan Kenjeran (gambar 9). Konsep *shifting* difokuskan pada jalur sirkulasi desain, baik sirkulasi masuk ke bangunan maupun dalam massa bangunan. Dalam sirkulasi tersebut *shifting* juga diterapkan pada penghawaan, penerangan, dan tektonika.

A. *Shifting pada Sirkulasi*

1) *Shifting pada Sirkulasi Tapak*

Bermula dari transformasi tapak (gambar 10) dengan melihat potensi sekitar yang dapat dimanfaatkan. Pemandangan ke laut menjadi atraksi utama bagi pengunjung Pantai Kenjeran sehingga permainan elevasi digunakan untuk memenuhinya. Massa yang diletakkan paling utama adalah Back of the House (BOH) dan Front of the House (FOH). Massa tersebut diletakkan pada sisi kiri belakang tapak yang memungkinkan keleluasaan dalam membentuk jalur sirkulasi dari pintu masuk. Jalur sirkulasi mobil menuju lobby dibuat panjang dan miring mengitari unit kamar agar tamu dapat berorientasi terhadap desain sebelum mencapai lobby.

2) *Shifting pada Sirkulasi BOH dan FOH*

Shifting diperlakukan pada lantai FOH dengan permainan level yang membagi lobby dan restoran menjadi area-area yang berbeda namun tetap memiliki kesatuan (gambar 11). Permainan level dimulai dari pintu masuk lobby, berlanjut ke area restoran. Secara keseluruhan, lantai pada FOH ditinggikan untuk menekankan pergantian ruang, tidak hanya dari kehadiran dinding lobby dan restoran. Pada area lobby, lantai meja resepsionis ditinggikan agar tamu dapat dengan mudah menemukan area resepsionis. Bagian lounge hingga restoran indoor memiliki ketinggian yang sama, menginformasikan bahwa adanya keterhubungan ruang antara lobby dengan restoran.

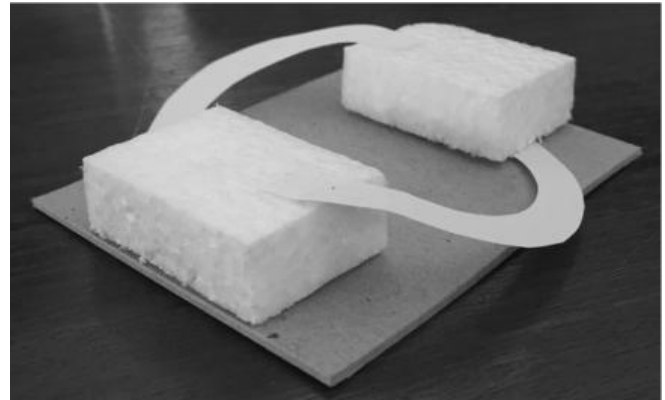
Permainan level pada sirkulasi dalam FOH didukung penggunaan material yang didominasi beton. Selain beton, parkit digunakan pada area meja resepsionis sebagai aksesoris dari beton, meningkatkan kemudahan area resepsionis ditemukan, serta memberi suasana yang berbeda. Permainan level tidak dilakukan pada area BOH agar tidak menjadi gangguan pada sirkulasi pegawai.

3) *Shifting pada Sirkulasi Cluster Unit Kamar*

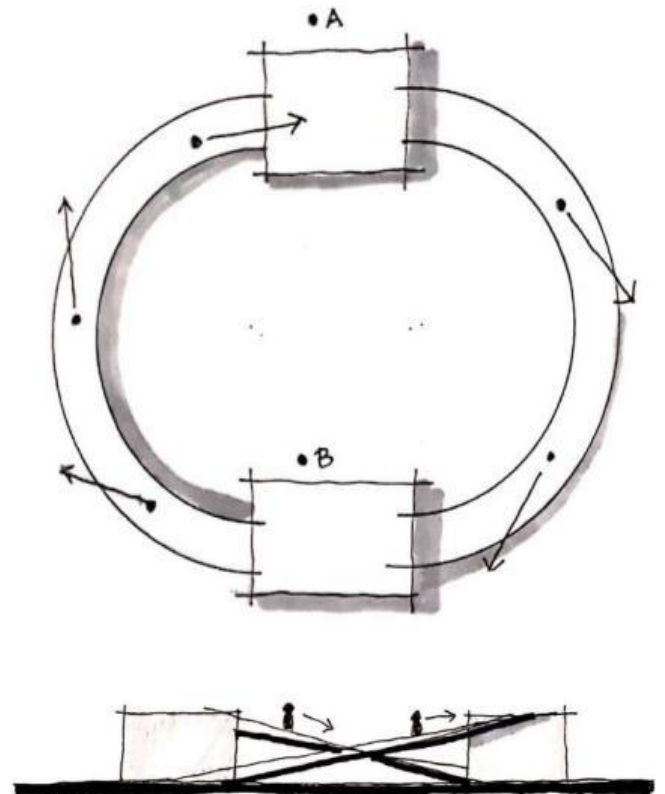
Kamar-kamar hotel resor yang diusulkan tidak tertumpuk secara vertikal melainkan tersebar dalam tapak (gambar 12). Tiap unit kamar dipisah per massa, agar privasi lebih maksimal. Organisasi ruang yang digunakan adalah cluster untuk mempermudah pembagian jumlah kamar. Area unit kamar tamu dibagi menjadi empat cluster. Dalam tiap cluster, penataan massa unit kamar dilakukan secara acak, dengan dua parameter yaitu tiap unit kamar tidak bertabrakan dan rotasi yang acak dengan jarak antara 30 hingga 130 derajat (gambar 13). Dengan penataan dan rotasi yang acak tersebut, pada titik manapun tamu hotel berada, ia akan berorientasi terhadap sekelilingnya. Bila tamu bergerak diantara tatanan unit kamar dalam satu cluster, proses orientasi akan terjadi.

4) *Shifting pada Sirkulasi Unit Kamar*

Pada lantai unit kamar, *shifting* diperlakukan dengan permainan elevasi seperti pada lantai BOH dan FOH (gambar 14). Tiap ruang dalamnya terbagi akibat permainan elevasi tersebut. Bermula dari pintu masuk yang lebih tinggi dari level eksterior kemudian semakin menurun menuju ke area tempat tidur. Antara area pintu masuk, kamar mandi, dan area tidur, terdapat lantai yang menjadi transisi antara ketiga ruang tersebut.



Gambar 7. Maket konsep terpilih



Gambar 8. Diagram transformasi tapak



Gambar 9. Hotel Kampung Nelayan Kenjeran

Permainan elevasi juga didukung oleh permainan material. Material lantai unit kamar menggunakan kayu dan beton, didukung permainan level di tiap ruang bagian. Lantai area tidur menggunakan kayu yang berkaitan dengan nuansa hangat, sedangkan area tengah yang adalah transisi dari pintu masuk dan kamar mandi dengan area tidur menggunakan beton.

B. *Shifting pada Elevasi*

1) *Shifting pada Elevasi Tapak*

Pada transformasi tapak, zona massa BOH dan FOH diangkat setinggi 5 meter agar lobby mendapat view yang maksimal ke arah laut dan Pantai Kenjeran, menghadirkan atraksi di luar tapak. Elevasi ini menyebabkan sirkulasi mobil ke lobby mengalami kenaikan yang dapat mendukung proses orientasi pengunjung terhadap desain.

2) *Shifting pada Elevasi Cluster Unit Kamar*

Shifting diterapkan pada keempat cluster dengan permainan elevasi dengan kelipatan 1,25 meter dengan kondisi keempat cluster tidak memiliki ketinggian yang sama. Perbedaan elevasi ini menyebabkan perbedaan suasana dalam maupun ke luar tapak di tiap cluster gambar 16).

C. *Shifting pada Sistem Penghawaan*

1) *Sistem Penghawaan BOH dan FOH*

Kenyamanan tamu adalah kriteria utama hotel. Iklim Surabaya yang panas karena berada di area tropis serta iklim pantai menandakan bahwa penghawaan alami tidak seterusnya dapat diandalkan, sehingga ekspresi iklim setempat melalui penghawaan alami perlu diimbangi dengan penggunaan penghawaan buatan. Respon terhadap iklim sekitar adalah dengan pemakaian bukaan berupa jendela. Luas permukaan jendela dimaksimalkan agar volume udara yang masuk bisa maksimal pula. Agar penggunaan jendela dengan AC dapat berganti, bukaan jendela ditambahkan kusen aluminium dengan penutup kaca agar jendela dapat ditutup ketika udara menjadi kurang nyaman bagi tamu

2) *Sistem Penghawaan Unit Kamar*

Jendela pada unit kamar juga dimaksimalkan agar volume udara yang bertukar lebih maksimal. Kusen aluminium dengan penutup kaca juga digunakan agar AC dapat digunakan ketika kondisi cuaca tidak memungkinkan penghawaan alami.

D. *Shifting pada Sistem Penerangan*

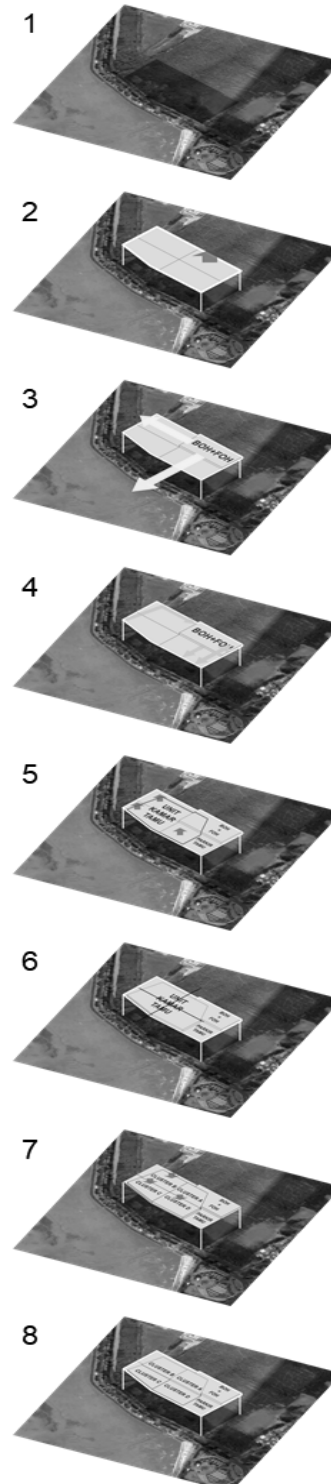
1) *Penerangan BOH dan FOH*

Pada lobby dan restoran, selain untuk penghawaan, cahaya yang akan menembus bukaan jendela yang luasannya dimaksimalkan, sehingga penerangan dari lampu tidak diperlukan pada siang hari. Kadar cahaya yang banyak menyebabkan peningkatan suhu. Cara mengantisipasinya adalah dengan menghadirkan susunan bata dengan celah diantara susunannya. Susunan bata berongga akan menyaring dan mengurangi jumlah cahaya yang masuk, juga mengurangi peningkatan temperature. Penerangan alami pada area BOH dihadirkan pada ruang yang tidak memerlukan fokus dalam pekerjaannya, yaitu area sirkulasi pegawai. Penerangan ini memakai boven di sekeliling sirkulasi pegawai.

2) *Penerangan Unit Kamar*

Pada unit kamar, cara mengantisipasi peningkatan suhu yang berlebihan adalah menggunakan overhang. Atap unit kamar dipanjangkan di bagian yang menaungi jendela utama. Cara lain adalah membatasi jumlah dari jendela yang ada, sehingga hanya ada 3 jendela.

menguatkan karakter kawasan Kenjeran, yaitu Hotel Kampung Nelayan Kenjeran, merupakan solusi bagi masalah yang ada dengan konsep *shifting* yang berasal dari kehidupan para nelayan sekitar. *Shifting* diterapkan pada elevasi, penghawaan, penerangan, dan secara khususnya difokuskan pada sirkulasi. Penerapan *shifting* pada sirkulasi didukung dengan permainan elevasi dan material. Pada elevasi, penerapan *shifting* diterapkan pada zona BOH dan FOH serta keempat cluster unit kamar, mendukung *shifting* pada sirkulasi menuju lobby. *Shifting* juga diterapkan pada penghawaan dan penerangan untuk memperkuat *shifting* pada sirkulasi dan elevasi. Dengan penerapan konsep *shifting*, Hotel Kampung Nelayan Kenjeran dapat memperkuat esensi dari kawasan Kenjeran.



Gambar 10. Proses Transformasi Tapak.

IV. KESIMPULAN

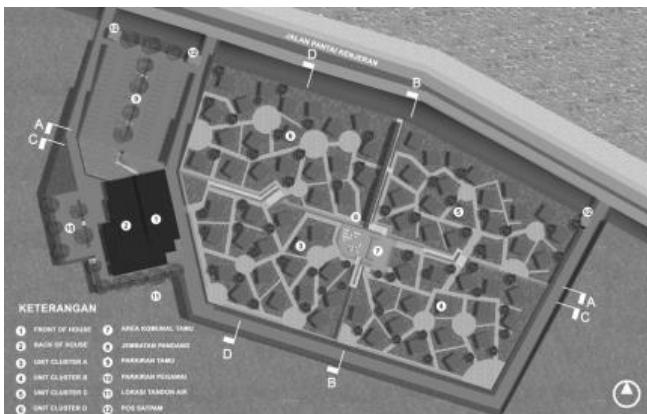
Permasalahan di kawasan Kenjeran bersama dengan potensi pariwisata yang dikembangkan, memerlukan respon yang tepat agar kawasan kenjeran dapat bertumbuh. Desain hotel memakai pendekatan *critical regionalisme* yang

DAFTAR PUSTAKA

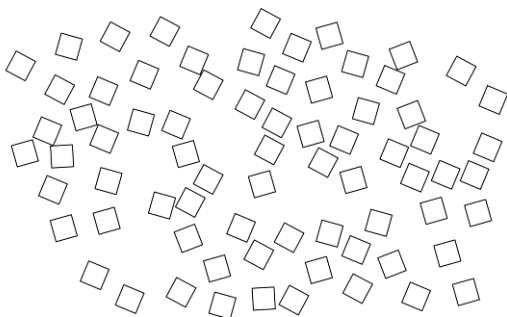
- [1] C. Abel, *Architecture and Identity*. New York: Routhledge, 1997.
 [2] F. D. Ching, *Architecture : Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons Inc, 1995.



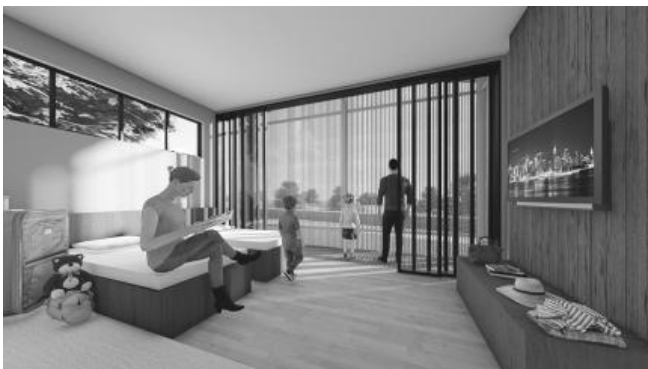
Gambar 11. Interior lobby.



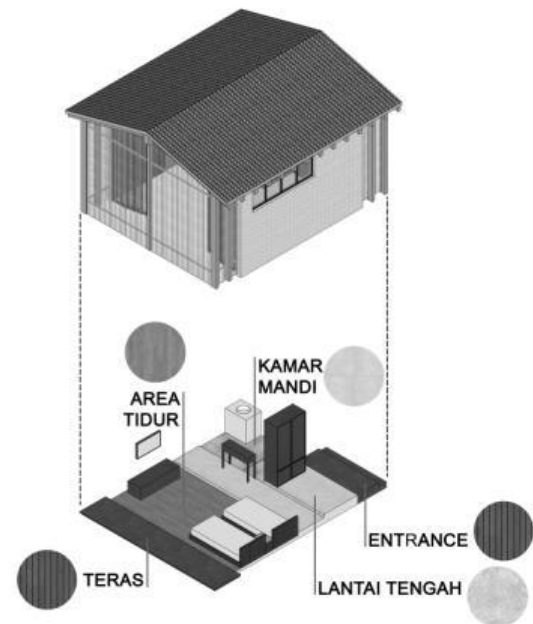
Gambar 12. Rencana tapak.



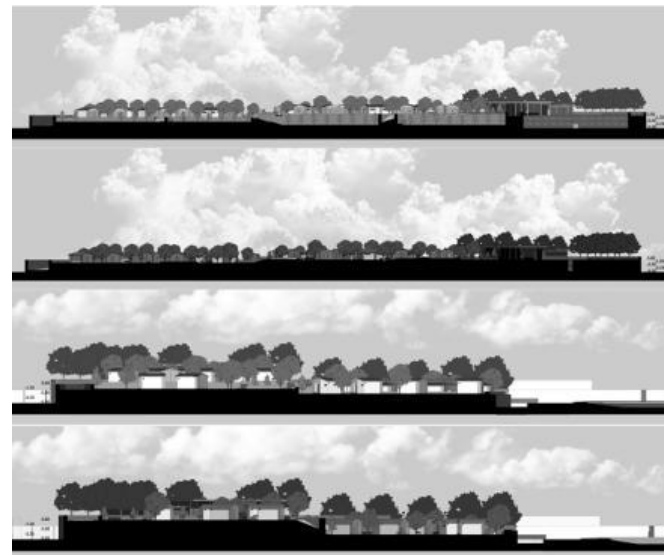
Gambar 13. Tatanan acak unit kamar.



Gambar 14. Interior unit kamar.



Gambar 15. Material lantai unit kamar.



Gambar 16. Potongan tapak.